

.....
**PJJ BERBASIS ANDROID GUNA PENINGKATAN KOMPETENSI BAHASA INGGRIS
SISWA PADA TEKS NEWS ITEMS TERINTEGRASI DENGAN SOSIALISASI
PENCEGAHAN COVID-19**

Oleh

Suprpto¹⁾, Didit Kurniadi²⁾, Tri Arie Bowo³⁾

^{1,2}Prodi Sistem Informasi, Universitas Aki

³Prodi Sastra Inggris, Universitas Bangka Belitung

^{1,2}Jl. Imam Bonjol No.15 - 17, Semarang, Jawa Tengah

³Jl Merdeka No 4 Pangkalpinang, Bangka Belitung

E-mail: suprpto.unaki.ac.id, didit.kurniadi@unaki.ac.id, arie622@gmail.com

Abstract

Covid-19 masih belum berakhir sedangkan proses pembelajaran di sekolah harus tetap berjalan demi generasi masa depan yang hebat. Banyak permasalahan dan kendala dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh agar terhindar dari Covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah desain produk berupa media atau bahan ajar yang dapat digunakan dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sebagai bentuk peningkatan kompetensi bahasa Inggris dan sosialisasi Covid-19. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research & development* (R&D). Penelitian dilakukan dalam beberapa tahapan seperti *preliminary*, pembuatan prototipe, validasi pakar, uji coba produk diambil dari beberapa sampel, hingga desain/produk aplikasi yang siap digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam PJJ. Desain dan materi bahan ajar disesuaikan dengan hasil pengumpulan data pada tahap *preliminary*. Aplikasi android ini diujicobakan ke siswa dan guru dengan hasil memuaskan di atas 70% karena mudah digunakan berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan. Materi dan latihan sudah mewakili dari apa tujuan pembelajaran yang ada di kurikulum mengenai news item. Sosialisasi Covid-19 yang terintegrasi di dalam aplikasi pembelajaran tersebut digunakan sebagai informasi tambahan bagi siswa untuk menjalankan protokol kesehatan yang ketat. Sehingga siswa tahu tindakan apa yang perlu dilakukan dalam ranah keluarga, pertemanan, dan sosial agar terhindar dari Covid-19.

Keywords: Android, Covid-19, News Item, PJJ

PENDAHULUAN

Sebagai bentuk upaya pencegahan penularan Covid-19, pembelajaran jarak jauh (PJJ) dilaksanakan di Indonesia selama hampir dua tahun. Beberapa penelitian membuktikan bahwa PJJ bisa menekan angka penularan Covid-19. Perkembangan teknologi sudah membantu guru dan siswa dalam menjembatani PJJ. Mereka bisa menggunakan pembelajaran berbasis LMS maupun *Video Conference*. Akan tetapi, fasilitas tersebut sebenarnya hanyalah penghubung. Guru tetap harus membuat media pembelajaran sendiri dan masih banyak guru yang gagap dengan teknologi. Suka tidak suka, mereka harus mampu melakukan pembelajaran

tersebut. Hal itu tidak sebanding dengan perkembangan generasi muda yang mempunyai level visual yang lebih tinggi dalam menggunakan teknologi. Ada juga masalah lain yang timbul dalam PJJ antara lain pengawasan/kontrol siswa menjadi berkurang, koneksi internet yang tidak stabil, dan mahalnya paket internet. Alhasil, banyak proses pembelajaran dinilai kurang maksimal. Bagaimanapun juga banyak penelitian lain menunjukkan bahwa dengan PJJ siswa menjadi lebih termotivasi, berani berargumentasi, dan lebih mandiri dalam belajar.

Capaian pembelajaran yang tertuang di kurikulum harus tetap dipenuhi. Capaian

pembelajaran itu digunakan untuk menyiapkan generasi muda emas 2045 yang tangguh dalam menghadapi persaingan global. Salah satu upaya untuk melancarkan komunikasi global tersebut adalah dengan menguasai bahasa Inggris. Berkaitan dengan hal ini, kenyataan di lapangan masih memprihatinkan. Banyak temuan penelitian yang menyatakan bahwa siswa di Indonesia masih rendah dalam penguasaan bahasa Inggris.

Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia kebanyakan berbasis teks genre jika diperhatikan di silabus yang ada. Salah satu teks genre adalah teks News Items. News Items adalah teks yang berisikan informasi/berita yang aktual, hangat, dan terpercaya yang di dalamnya terdapat headline, unsur 5W+1H, dan sumber. Selain untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam pemahaman bahasa Inggris, teks News Items ini bisa digunakan sebagai sarana sosialisasi pencegahan penularan Covid-19 pada siswa. Dengan begitu, integrasi tersebut dinilai sangatlah tepat untuk dilaksanakan terutama pada saat pandemi seperti ini supaya sikap waspada terhadap penularan Covid-19 tidak mengendor.

Generasi sekarang menyukai hal yang instan dan yang mudah digunakan melalui ponsel android mereka. Hal ini dinilai bagus bagi peneliti untuk menciptakan media/bahan ajar pembelajaran berbasis Android yang berfungsi membantu meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka dengan waktu yang lebih fleksibel dan bisa digunakan di mana saja. Mereka tidak perlu lagi menghabiskan kuota banyak dan koneksi internet karena aplikasi yang akan dikonstruksikan peneliti bersifat offline. Sebagai siswa, mereka bisa menjadi lebih berwawasan karena berita bahasa Inggris yang ditawarkan akan sangat mendidik dan menarik dilengkapi dengan info grafis yang menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah desain produk berupa media atau bahan ajar yang dapat digunakan dalam PJJ sebagai bentuk peningkatan

kompetensi bahasa Inggris dan sosialisasi Covid-19. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research & development* (R&D). Penelitian dilakukan dalam beberapa tahap seperti *preliminary*, pembuatan prototipe, validasi pakar, uji coba produk diambil dari beberapa sampel, hingga desain/produk aplikasi yang siap digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam PJJ.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh guna meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa terutama dalam pemahaman teks News Items sekaligus sosialisasi pencegahan Covid-19. Penelitian ini menggunakan metode *research & development* (R&D) untuk menghasilkan sebuah produk yang mempunyai fungsi dan keefektifan tertentu dengan model pengembangan Joly dan Bolitho dikarenakan model ini khusus digunakan dalam pengembangan bahan ajar bahasa, dalam skala yang kecil, dan langkah yang simpel karena hanya perlu sedikit tahapan dalam pengujiannya (Anggraini et al., 2018). Langkah yang akan dilaksanakan meliputi analisa kebutuhan, realisasi pedagogis dan kontekstual, pembuatan produk, pengembangan produk, dan evaluasi.

Riset pengembangan yang digunakan adalah riset formatif karena masih pada tahap perbaikan dan pengembangan (Sagala, 2018). Penelitian R&D ini berkiblat pada rancangan Tesmer yang berisikan *self evaluation*, *prototyping*, dan *field test* yang terdiri dari dua tahap yakni *preliminary* dan *formative evaluation*.

Tahap awal (*preliminary*) dilakukan dengan membuat desain materi yang berisikan berita/News Items yang berkaitan dengan Covid-19 dalam bahasa Inggris dari berbagai sumber yang terpercaya, cocok untuk pembelajaran bahasa Inggris siswa, dan mengumpulkan data desain aplikasi dari

berbagai sumber. Peneliti dari bidang bahasa melakukan *cross check* materi melalui kajian pustaka apakah materi sudah sesuai dengan silabus/kurikulum atau tidak, sedangkan peneliti dari bidang TIK mengumpulkan data dalam pendesainan aplikasi. Wawancara dengan guru bahasa Inggris diperlukan untuk mengetahui kesesuaian materi. Setelahnya dilakukan revisi untuk dibentuk prototipe yang kedua.

Setelah prototipe kedua dibentuk, tim peneliti menguji kelayakan desain aplikasi/prototipe melalui pakar baik dari bidang TIK maupun bahasa. Pakar mengobservasi, menganalisis, dan melakukan evaluasi. Pakar diminta untuk memberikan persepsi dan saran guna perbaikan desain aplikasi tersebut. Setelah validasi oleh pakar selesai, selanjutnya peneliti mengubah draft prototipe kedua untuk selanjutnya dibuat prototipe 3.

Pada tahapan ini, peneliti menguji prototipe ke-3 pada siswa. Peneliti memberikan arahan kepada beberapa siswa yang dijadikan sampel tentang pemahaman materi yang diberikan melalui aplikasi tersebut. Kemudian, siswa tersebut dimintai untuk menjawab beberapa pertanyaan yang didistribusikan melalui google form. Hasil evaluasi dan masukan siswa ditinjau kembali untuk perbaikan aplikasi tersebut.

Hasil dari nilai validitas produk tersebut kemudian diujikan kembali kepada sejumlah siswa yang lebih besar. Pengujian dilakukan untuk melihat optimalisasi produk tersebut. Setelah selesai, prototipe akhir menjadi aplikasi yang valid dan layak digunakan sebagai media/bahan ajar pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa hasil penelitian menemukan bahwa siswa pada umumnya sudah mempunyai sarana dan prasarana dasar yang diperlukan dalam pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh mempunyai fleksibilitas dalam prosesnya dan bisa memacu semangat siswa

untuk lebih mandiri dan aktif dalam belajar. Dan yang lebih penting lagi (Firman & Rahman, 2020), pembelajaran jarak jauh memicu perilaku *social distancing* & mengurangi kerumunan siswa sehingga membantu dalam pencegahan penularan Covid-19 terutama di klaster sekolah. Kurangnya pengawasan terhadap siswa, keterbatasan sinyal, dan tarif kuota yang tidak murah merupakan masalah yang kerap muncul dalam pembelajaran jarak jauh yang bersifat daring. Bagaimanapun juga, peningkatan kemandirian belajar, minat, motivasi, dan keberanian berargumentasi adalah keuntungan dalam pembelajaran jarak jauh. Menurut Sadikin (2020), dalam penelitian kualitatif yang dilakukannya tersebut menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh bisa membantu pencegahan penularan Covid-19. Meskipun dalam kondisi pandemi, capaian pembelajaran harus sesuai dengan apa yang sudah ditetapkan di kurikulum. Hal ini dilakukan mengingat teknologi sudah berimbas ke berbagai sektor terutama pendidikan (Rahman, 2020). Suka tidak suka, pembelajaran berbasis teknologi memang sudah selayaknya diterapkan mengingat perkembangan teknologi yang semakin pesat. Selain dari bidang teknologi, pendidikan tidak hanya mentransfer ilmu saja tetapi juga harus terintegrasi dengan pendidikan karakter demi generasi emas Indonesia tahun 2045 yang tangguh, maju, dan berkarakter menghadapi persaingan global yang semakin ketat (Abi, 2017). Untuk menghadapi persaingan global, kompetensi bahasa Inggris pada siswa perlu ditingkatkan. Peranan bahasa Inggris menurut studi literatur banyak dilakukan peneliti terdahulu terutama dalam bisnis dan pemasaran (Rahayu, 2018). Dalam studi literatur tersebut, penggunaan bahasa Inggris yang kaku tidak selalu digunakan dalam komunikasi global. Oleh karena itu, pemerintah melalui Kemdikbud sudah sejak lama menetapkan pembelajaran bahasa Inggris yang bersifat fungsional, tekstual, dan interpersonal.

Siswa sekarang lebih menyukai sesuatu yang instan dan dapat diakses dengan mudah melalui ponsel genggam mereka. Sistem operasi pada ponsel yang banyak digunakan adalah android. Dengan ponsel android tersebut, mereka dapat menjelajahi dunia. Jika mereka belajar dengan senang, maka capaian pembelajaran akan tercapai dengan maksimal (Yoon, 2015). Buku tidak lagi menjadi satu-satunya jendela dunia karena mereka pun dengan mudah dapat mengakses informasi melalui ponselnya. Siswa bisa mendapatkan akses tersebut melalui browser dan aplikasi yang bersifat *online* dan *offline*. Dengan bantuan aplikasi berbasis android, pengguna bisa dengan mudah mengakses berita atau informasi-informasi tertentu. Menu pencarian, navigasi, dan pengkategorian bisa disusun dalam aplikasi tersebut (Yuwono). Keuntungan dari penggunaan aplikasi terutama yang bersifat offline akan menghemat kuota pengguna atau peserta didik. Teks News Items berbasis android disusun oleh peneliti sebagai upaya peningkatan kompetensi bahasa Inggris dan ikut serta dalam sosialisasi pencegahan Covid-19.

Dari beberapa topik yang menarik untuk didiskusikan dan tahapan metode penelitian yang disebutkan pada sub bab metode, terdapat temuan yang menarik. Dari tahap pengumpulan data dari wawancara dan FGD yang dilakukan, terdapat beberapa masukan yang cukup berarti. Topik wawancara dan FGD adalah pembelajaran jarak jauh (*daring*) sudah berlangsung cukup lama sehingga mereka mulai terbiasa melakukan pembelajaran yang bersifat sinkronus maupun asinkronus karena pandemi yang belum juga mereda bahkan malah terjadi lonjakan kasus Covid-19 di pertengahan 2021. Oleh karenanya, aplikasi android yang bersifat *offline* ini dianggap membantu sebagai salah satu media bahan ajar sehingga guru dan siswa mempunyai variasi materi yang lain. Dan juga, materi News Item juga ditemukan pada silabus sekolah menengah dan masih relevan hingga saat ini. Materi news

item pada mapel bahasa Inggris tersebut dikombinasikan dengan sosialisasi Covid-19 pada siswa. Caranya adalah menyortir materi yang berisikan berita yang informatif mengenai Covid-19 dari berbagai sumber yang dipercaya sehingga siswa bisa belajar sekaligus memahami tentang Covid-19 lebih dalam. Dengan proses tahapan awal yang disebutkan pada sub bab metode, peneliti membuat purwarupa (*prototype*) aplikasi android bahan ajar News item terintegrasi Covid sehingga aplikasi itu benar-benar efektif dan layak digunakan sebagai bahan ajar. Desain aplikasi dan materi disusun oleh peneliti dan tim pembantu peneliti berdasarkan hasil FGD dan wawancara tersebut. Berikut adalah desain/penampilan aplikasi tersebut.

Gambar 1. Tampilan Menu Awal Aplikasi Android News Item.



Pada gambar 1 tersebut, terlihat bahwa penulis berupaya mensosialisasikan bahaya Covid-19 dan bagaimana melakukan protokol kesehatan dengan baik di dalam materi bahan ajar. Terlihat bahwa tim peneliti menggunakan latar siswa sekolah yang menggunakan masker agar tidak tertular Covid-19 dan memandangi beberapa gambar. Ada beberapa gambar yang diselipkan di awal aplikasi tersebut. Yang pertama adalah gambar koran sebagai bentuk penggambaran topik yang dipelajari yaitu News Item Text dengan tema Covid-19. Kemudian gambar kamus dan ponsel android sebagai perwakilan mapel bahasa Inggris yang berbasis android. Di samping itu, logo Kemdikbud-Dikti juga dipasang sebagai badan tertinggi yang mendukung proses pendidikan di Indonesia..

Terkahir adalah simbol mulai sebagai tombol untuk memulai aplikasi pembelajaran ini.

Gambar 2. Tampilan Menu Utama Aplikasi Android News Item.



Pada gambar kedua tersebut, terdapat menu (navigasi) yang mampu mengarahkan siswa ke materi pembelajaran. Yang pertama adalah menu “apa itu news item?” yang menuju ke teori News Item. Tampilan yang diperlihatkan adalah pengertian news item, tujuan news item, ciri-ciri news item, *generic structure of news item*, contoh news item dan struktur lainnya. Ditampilkan menu utama tersebut juga tersedia backsound suara alam yang memungkinkan siswa untuk bisa belajar lebih rileks. Pengguna juga bisa mengatur volume atau mematikan (mute) backsound tersebut. Pada navigasi selanjutnya, menu contoh & latihan adalah inti dari materi yang diharapkan mampu melatih kemampuan bahasa Inggris siswa untuk meraih capaian pembelajaran. Menu “contoh & latihan” berupa beberapa contoh teks news item dengan topik Covid-19, latihan soal (*pronunciation, multiple choices, short & long answers*), serta instruksi yang memungkinkan siswa untuk bekerja berkelompok meskipun kondisi jarak jauh. Materi tersebut sesuai dengan silabus sekolah menengah yang dirancang pemerintah karena pendidikan bahasa Inggris di sekolah menengah atas di Indonesia berbasis genre text. Teks genre yang dimaksud di sini adalah seperti *narrative, descriptive, procedure, news items, recount, exposition*, dan sebagainya. Pembelajaran bahasa Inggris berbasis teks tersebut tidak hanya mengamati permukaan saja (struktur bahasa), tetapi konteks dan integrasi pembelajaran lainnya secara luas bisa

diterapkan di pembelajaran berbasis genre ini. Dalam konteks News Items juga tersusun dalam salah satu kompetensi dasar dari kurikulum atau silabus yang harus dipelajari siswa. News items merupakan jenis teks bahasa Inggris yang berisi berita atau kejadian sehari-hari yang mempunyai urgensi, aktual, dan layak untuk dijadikan berita. Tujuan komunikatif teks News Items yaitu memberi informasi kepada pembaca tentang suatu berita. Ada tiga struktur teks kebahasaan dari News Items yaitu *Newsworthy/Main Event* (kejadian inti), *Background Event/Elaboration* (latar belakang kejadian atau peristiwa, siapa yang terlibat, tempat kejadian perkara/5W+1H), dan *Source* (sumber yang berisi dari saksi ahli, komentar, atau pendapat para ahli, dsb). Ciri-ciri kebahasaan teks News Items adalah terdapat headline yang berupa informasi singkat/judul, fokus pada kejadian, menggunakan action verb dan *material process* (Iswadi, 2016). Dalam hal ini, peneliti memfokuskan materi News Items yang berisikan berita tentang Covid-19 yang aktual, mendidik, substantif, dan informatif kepada para pembaca (siswa) sebagai bentuk pembelajaran yang tidak hanya fokus kepada peningkatan kompetensi bahasa Inggris saja, akan tetapi terintegrasi dengan sosialisasi pencegahan Covid-19 pada siswa.

Di beberapa menu lainnya, pengguna akan melihat beberapa sampel potongan menu dengan warna tema yang sesuai dengan topik news item pada pembelajaran bahasa Inggris yang terintegrasi sosialisasi Covid-19. Aplikasi tersebut didesain seefisien mungkin sehingga memori yang digunakan tidak banyak demi kemudahan akses. Terlebih lagi, aplikasi ini dapat dioperasikan secara offline sehingga tidak menghabiskan data internet banyak. Aplikasi tersebut dicek terlebih dahulu oleh pakar bahasa dan IT sebelum diujicobakan ke siswa. Dari proses validasi tersebut, terdapat beberapa koreksi terkait desain dan beberapa fitur yang perlu ditambahkan juga dari segi bahasa ditemukan beberapa kesalahan dalam penulisan (*typo*). Setelah revisi dan validasi dari

pakar IT dan bahasa, aplikasi bahan ajar ini diujicobakan ke siswa dan guru dengan hasil memuaskan di atas 70%. Berdasarkan hasil kuesioner, responden juga berpendapat bahwa aplikasi tersebut mudah digunakan. Materi dan latihan sudah mewakili dari apa tujuan pembelajaran yang ada di kurikulum mengenai news item. Sosialisasi Covid-19 yang terintegrasi di dalam aplikasi pembelajaran tersebut mampu digunakan sebagai penguat siswa untuk menjalankan protokol kesehatan yang ketat. Sehingga siswa tahu tindakan apa yang perlu dilakukan dalam ranah keluarga, pertemanan, dan sosial agar terhindar dari Covid-19.

PENUTUP

Kesimpulan

Pemahaman tentang bahaya Covid-19 masih perlu ditingkatkan karena masih banyak orang-orang yang mengabaikan imbauan dari pemerintah untuk mengikuti protokol kesehatan. Hal ini sangat memprihatinkan mengingat pandemi Covid-19 masih dianggap wabah dunia yang perlu diciptakannya sinergisitas masyarakat dalam penanggulangan wabah tersebut. Jika tidak, anggaran besar dari pemerintah dalam penanggulangan Covid-19 yang diambil dari berbagai sektor bisa menjadi sia-sia. Masyarakat yang terinfeksi menjadi lebih banyak dan resesi ekonomi menjadi semakin parah. Hal tersebut berimbas ke berbagai sektor termasuk pendidikan.

Wabah Covid-19 membuat pendidik di sekolah melakukan *distance learning* baik *secara synchronus, asynchronous*, maupun *blended learning*. Pendidik dan peserta didik tidak harus bertemu dalam ruangan kelas seperti biasanya melainkan menggunakan media LMS (*Learning Management System*) seperti Moodle, Google Classroom, Edmodo, dan Schoology. Media *Video Conference* juga bisa digunakan seperti Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, dan Webex. Video Conference diperlukan jika pembelajaran teori bersifat lebih kritis dan komprehensif. Pendidik

bisa memilih platform tersebut sesuai dengan arahan kebijakan sekolah. Jadi, pendidik dan peserta didik hanya memerlukan laptop/PC/ponsel dengan koneksi internet untuk melakukan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring. Siap tidak siap, hal tersebut harus dilakukan pendidik guna mematuhi aturan jaga jarak fisik dan sosial yang sudah ditetapkan pemerintah sehingga penyebaran Covid-19 bisa dikendalikan. Bagaimanapun, fasilitas media pembelajaran tersebut hanya sebagai jembatan atau ruang kelas yang bersifat maya. Masih banyak pendidik atau guru (terutama yang sudah tidak muda lagi) tidak bisa menyusun materi pembelajaran sendiri karena sebagian dari mereka *computer illiterate* dan sebageian lagi lambat dalam mengikuti perkembangan teknologi dimana peserta didik sekarang mempunyai *visual level* yang lebih tinggi. Hanya segelintir pendidik yang mampu mengimbangi kondisi semacam ini. Dengan PJJ yang masih tergolong baru diterapkan akhir-akhir ini, kompetensi inti dan dasar yang harus dicapai peserta didik nampaknya masih sangat sulit dikejar. Pasalnya, belum semua guru bisa memberikan kualitas pembelajaran yang maksimal. Apalagi dengan globalisasi yang sudah sangat terasa sekali karena perkembangan teknologi, persaingan di dunia kerja dan industri dinilai akan lebih kompetitif untuk generasi muda Indonesia ke depan. Dalam hal ini, kompetensi bahasa Inggris adalah hal yang utama sebagai salah satu senjata mereka untuk melawan persaingan global. Para peserta didik diharapkan mampu berbahasa Inggris dengan baik, akan tetapi kenyataannya berbeda. Banyak penelitian yang menyatakan bahwa siswa Indonesia masih di bawah rata-rata dalam berbahasa Inggris. Dengan perkembangan teknologi yang ada, generasi milenial bangsa diharapkan mampu menjadi generasi emas 2045 sesuai yang dirancang oleh pemerintah. Generasi milenial sudah hidup di era ponsel genggam yang membuat mereka bisa menjelajahi dunia.

Dengan rata-rata pengguna ponsel genggam android yang semakin meningkat di setiap tahunnya, ponsel tersebut bisa dijadikan alat untuk mendongkrak kompetensi mereka dalam berbahasa Inggris dan memenuhi capaian pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi inti dan dasar yang sudah tertera di kurikulum sekolah. Bermula dari permasalahan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah desain produk berupa media atau bahan ajar yang dapat digunakan dalam PJJ sebagai bentuk peningkatan kompetensi bahasa Inggris dan sosialisasi Covid-19. Metode yang digunakan adalah research and development (R&D) dengan beberapa tahapan penelitian yang menghasilkan desain bahan ajar android news item berbasis android yang bisa digunakan sebagai tambahan media bahan ajar yang sesuai dengan keadaan saat ini. Aplikasi ini diujicobakan dengan tingkat prosentase di atas 70%. Aplikasi android News Item berbasis Android ini menjadi salah satu solusi pembelajaran jarak jauh dan pencegahan Covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abi, Antonius Remigius. (2017). Paradigma Membangun Generasi Emas Indonesia Tahun 2045. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan*, 2(2), 85-90, DOI: <http://dx.doi.org/10.17977/um019v2i22017p085>.
- [2] Anggraini, Hesti Wahyuni., Novianti, Hardini., & Bardadi, Ali. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Pengucapan pada Mahasiswa. *CESS (Journal of Computer Engineering System and Science)*, 3(1), 83-86, DOI : <http://dx.doi.org/10.24114/cess.v3i1.7854>.
- [3] Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89, <https://doi.org/10.31605/ijes.v2i2.659>.
- [4] Iswadi. (2016). Penerapan Strategi Mind Mapping dalam Mengajar Bahasa Inggris pada Materi News Item Text pada Siswa Kelas XII-IPA SMAIT Insan Mandiri Cibubur. *Research and Development Journal of Education*, 3(1), 89-98, DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v3i1.1454>.
- [5] Rahayu, Rian Sri. (2018). Studi Literatur: Peranan Bahasa Inggris untuk Tujuan Bisnis dan Pemasaran. *Jurnal Pemasaran Kompetitif*, 1(4), 149-158.
- [6] Rahman, Muhammad Mofizur. (2020). Impact of digital technology in higher education: Perspective from Bangladesh. *International Journal of Research in Business and Social Science*, 9(5), 2147-4478, <https://doi.org/10.20525/ijrbs.v9i5.815U>.
- [7] Sadikin, Ali., & Hamidah, Afreni. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 214-224, <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- [8] Sagala, P. N., & Andriani, A. (2018). Development of Higher-Order Thinking Skills (HOTS) Questions of Probability Theory Subject Based on Bloom's Taxonomy. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series* 1118, 1-13, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012025>.
- [9] Yoon, SungHyuk., Kwon Soyoung., & Lee, Kun-Pyo. (2015). Understanding User's Behavior for Developing Webtoon Rating System Based on Laugh Reaction Sensing through Smartphone. *CHI EA '15: Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 15, 2031-2036, <https://doi.org/10.1145/2702613.2732920>.

-
- [12] Yuwono, Bambang., Heriyanto., & Nurhuda, Tantra. (2012). Aplikasi News Reader Berita Lokal Berbasis Android. *Telematika*, 9(1), 35-44, DOI: <https://doi.org/10.31315/telematika.v9i1.296>.